

PATENT ABSTRACTS OF JAPAN

(11)Publication number : 2000-233078

(43)Date of publication of application : 29.08.2000

(51)Int.Cl.

A63F 13/00

H04M 11/00

(21)Application number : 11-037326

(71)Applicant : KONAMI CO LTD

(22)Date of filing : 16.02.1999

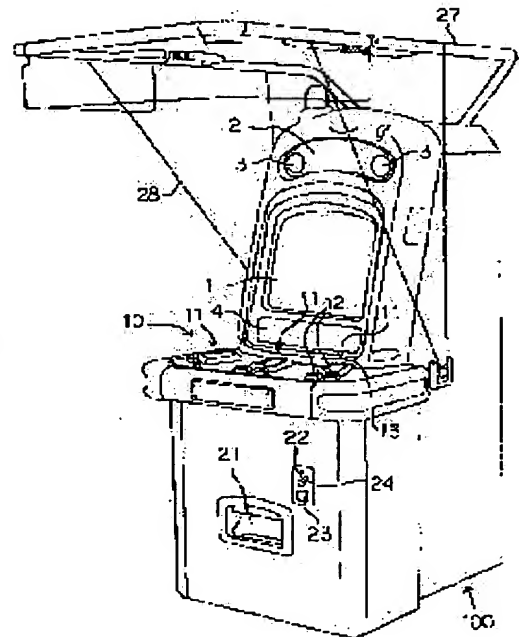
(72)Inventor : KATO SADAHITO
HAMANO TAKASHI
KOBAYAKAWA MEGUMI
OSAKI YUKIHIRO
MATSUSHITA YOSHINORI

(54) INFORMATION TRANSMITTING DEVICE AND GAME MACHINE

(57)Abstract:

PROBLEM TO BE SOLVED: To provide an information transmitting device and a game machine capable of providing the high unforeseenability and interest not only to a receiver but also to a player by concealing the details of a message to be transmitted to a third person by a player, from the player.

SOLUTION: An information transmitting device comprises a control panel 10 receiving the input of a telephone number from a player, a display monitor 1 displaying the predetermined questions after the input of the telephone number through the control panel 10, the control panel 10 receiving the input of the player's answers to the questions displayed on the display monitor 1, a CPU forming the predetermined diagnostic result on the basis of the answers input through the control panel 10, a printing means displaying a part or only a summary of a message formed by the CPU to the player, and a communication terminal transmitting the whole message to an address of the telephone number by means of a telephone circuit.



LEGAL STATUS

[Date of request for examination] 08.06.1999

[Date of sending the examiner's decision of rejection]

[Kind of final disposal of application other than the examiner's decision of rejection or application converted registration]

[Date of final disposal for application]

[Patent number] 3153198

[Date of registration] 26.01.2001

This Page Blank (uspto)

[Number of appeal against examiner's decision
of rejection]

[Date of requesting appeal against examiner's
decision of rejection]

[Date of extinction of right]

Copyright (C); 1998,2000 Japan Patent Office

This Page Blank (uspto)

(19) 日本国特許庁 (J P)

(12) 公開特許公報 (A)

(11) 特許出願公開番号

特開2000-233078

(P2000-233078A)

(43) 公開日 平成12年8月29日 (2000.8.29)

(51) Int.Cl.⁷

識別記号

F I

テーマコード(参考)

A 6 3 F 13/00

A 6 3 F 9/22

W 2 C 0 0 1

H 0 4 M 11/00

3 0 3

H 0 4 M 11/00

3 0 3 5 K 1 0 1

審査請求 有 請求項の数 8 O L (全 17 頁)

(21) 出願番号

特願平11-37326

(22) 出願日

平成11年2月16日 (1999.2.16)

(71) 出願人 000105637

コナミ株式会社

東京都港区虎ノ門四丁目3番1号

(72) 発明者 加藤 禎人

兵庫県神戸市中央区港島中町7丁目3番地の2 コナミ株式会社内

(72) 発明者 浜野 隆

兵庫県神戸市中央区港島中町7丁目3番地の2 コナミ株式会社内

(72) 発明者 小早川 恵

兵庫県神戸市中央区港島中町7丁目3番地の2 コナミ株式会社内

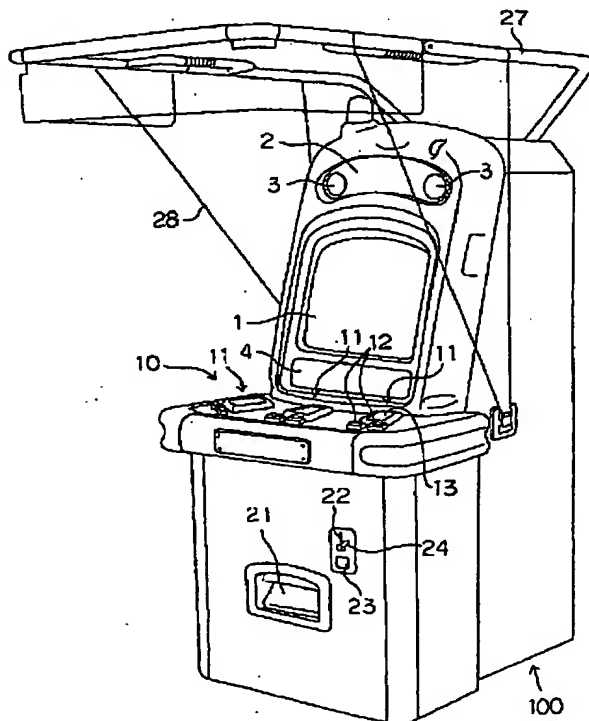
最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 情報送信装置及びゲーム機

(57) 【要約】

【課題】 プレイヤーによって第三者に送信されるメッセージの詳細をプレイヤー自身は知ることなく、被送信者のみならずプレイヤー自身も意外性、興趣性が高い情報送信装置及びゲーム機を提供する。

【解決手段】 プレイヤーによる電話番号の入力を受け付けるコントロールパネル10と、コントロールパネル10を介しての電話番号の入力後、所定の設問を提示するディスプレイモニタ1と、ディスプレイモニタ1によって提示された設問に対するプレイヤーの回答の入力を受け付けるコントロールパネル10と、コントロールパネル10を介して入力された回答から所定の診断結果を作成するCPU101と、CPU101によって作成されたメッセージの一部又は概要のみをプレイヤーに表示する印刷手段と、該メッセージの全文を前記電話番号先に対して、電話回線を介して送信する通信端末機106とを備える。



【特許請求の範囲】

【請求項1】 プレイヤーによる電話番号の入力を受付ける電話番号入力手段と、

前記電話番号入力手段を介しての電話番号の入力後、所定の設問を提示する設問提示手段と、

前記設問提示手段によって提示された設問に対するプレイヤーの回答入力を受付ける回答入力手段と、

前記回答入力手段を介して入力された回答に基づき所定のメッセージを作成するメッセージ作成手段と、

前記メッセージを前記電話番号入力手段を介して入力された前記電話番号先に対して、電話回線を介して送信する送信手段とを備え、

前記メッセージの一部又は概要のみを前記プレイヤーに知らせることを特徴とする情報送信装置。

【請求項2】 前記電話番号入力手段に入力される前記電話番号は、前記プレイヤーの電話番号とは異なる第三者の電話番号であることを特徴とする請求項1記載の情報送信装置。

【請求項3】 前記設問提示手段による設問は、前記第三者の情報を問う設問であることを特徴とする請求項2記載の情報送信装置。

【請求項4】 前記設問提示手段による設問は、前記第三者と前記プレイヤーとの関係を問う設問であることを特徴とする請求項2記載の情報送信装置。

【請求項5】 前記メッセージの概要又は一部を印刷する印刷手段を備えることを特徴とする請求項1記載の情報送信装置。

【請求項6】 前記所定の設問は複数のジャンルに分類されており、

前記プレイヤーの操作に応じて前記複数の中からプレイの対象となるジャンルを選択するジャンル選択手段とを備え、

前記設問提示手段は、前記ジャンル選択手段によって選択された前記ジャンルに対応する設問を提示すると共に、

前記メッセージ作成手段は、前記回答入力手段によって入力された回答に基づき、前記ジャンルに対応したメッセージを作成することを特徴とする請求項1乃至5の何れか一つに記載の情報送信装置。

【請求項7】 前記ジャンル毎に異なる音声記憶する音声記憶手段を備え、

前記送信手段は、前記音声記憶手段に記憶された音声の中から、前記ジャンル選択手段を介して選択された前記ジャンルに対応する音声を送信することを特徴とする請求項6記載の情報送信装置。

【請求項8】 請求項1乃至7の何れか一つに記載の情報送信装置を備えることを特徴とするゲーム機。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】 本発明は、情報送信装置に関

し、より詳細には所定の設問に対する回答に基づいて所定のメッセージを作成し送信するゲーム機に関する。

【0002】

【従来の技術】 設問に対するプレイヤーの回答に基づき、過去にゲームをプレイした他のプレイヤーとの間の相性判断を行い、当該他のプレイヤーに対して電話回線を通じて所定のメッセージを伝える相性診断ゲーム機が知られている（バーリーサービス社の製品「フレンドコレクション」参照）。

【0003】

【発明が解決しようとする課題】 しかし、前述の相性診断ゲーム機では、プレイヤーが指定する任意の相手に、電話回線を通じてメッセージを伝えることはできず、メッセージの内容も限定されていた。

【0004】 さらに、第三者にメッセージを送信するゲーム機としては、本出願人によって特願平10-361690号「メッセージ作成ゲーム装置及びメッセージ作成方法」が出願されている。

【0005】 しかし、特願平10-361690号では、メッセージをプレイヤー自身が作成して、指定した電話番号に送信するものであって、どのようなメッセージが送信されるかはプレイヤーが予め知っているため、プレイヤー自身の意外性が小さく興味が低いものとなっていた。

【0006】 本発明の目的は、プレイヤーによって第三者に送信されるメッセージの詳細をプレイヤー自身が行うことなく、被送信者のみならずプレイヤー自身も意外性、興味性が高い情報送信装置及びゲーム機を提供することにある。

【0007】

【課題を解決するための手段】 本発明は上記課題を解決するものであり、請求項1に記載の発明は、プレイヤーによる電話番号の入力を受付ける電話番号入力手段（10）と、前記電話番号入力手段（10）を介しての電話番号の入力後、所定の設問を提示する設問提示手段（1）と、

【0008】 前記設問提示手段（1）によって提示された設問に対するプレイヤーの回答入力を受付ける回答入力手段（10）と、前記回答入力手段（10）を介して入力された回答に基づき所定のメッセージを作成するメッセージ作成手段（101）と、前記メッセージを前記電話番号入力手段を介して入力された前記電話番号先に対して、電話回線を介して送信する送信手段（106、102）とを備え、前記メッセージの一部又は概要のみを前記プレイヤーに知らせる。

【0009】 請求項2に記載の発明は、前記電話番号入力手段（10）に入力される前記電話番号は、前記プレイヤーの電話番号とは異なる第三者の電話番号である。

【0010】 請求項3に記載の発明は、前記設問提示手段（1）による設問は、前記第三者の情報を問う設問で

ある。

【0011】請求項4に記載の発明は、前記設問提示手段(1)による設問は、前記第三者と前記プレイヤーとの関係を問う設問である。

【0012】なお、前記設問提示手段による設問に対して複数の選択肢を用意し、前記選択肢のそれぞれに点数を付けておき、全ての設問に対して選ばれた選択肢の合計点数を求め、前記合計点数によりメッセージを選択するようにしてもよい。

【0013】請求項5に記載の発明は、前記メッセージの概要又は一部を印刷する印刷手段(103)を備える。なお、印刷手段(103)によるメッセージの印刷と共に、前記合計点数及び合計点数に応じたレベル、そのレベルの説明等も印刷しても良い。

【0014】請求項6に記載の発明は、前記所定の設問は複数のジャンルに分類されており、前記プレイヤーの操作に応じて前記複数のの中からプレイの対象となるジャンルを選択するジャンル選択手段(10、101)とを備え、前記設問提示手段(1)は、前記ジャンル選択手段によって選択された前記ジャンルに対応する設問を提示すると共に、前記メッセージ作成手段(101)は、前記回答入力手段(10)によって入力された回答に基づき、前記ジャンルに対応したメッセージを作成する。

【0015】請求項7に記載の発明は、前記ジャンル毎に異なる音声を記憶する音声記憶手段を備え、前記送信手段(106、102)は、前記音声記憶手段に記憶された音声の中から、前記ジャンル選択手段を介して選択された前記ジャンルに対応する音声を送信する。

【0016】請求項8に記載の発明は、請求項1乃至8の何れか一つに記載の情報送信装置を備えることを特徴とするゲーム機である。

【0017】なお、本発明の理解を容易にするために添付図面の参照符号を括弧書きにて付記するが、それにより本発明が図示の形態に限定されるものではない。

【0018】

【発明の実施の形態】以下、本発明の情報送信装置及びゲーム機を、診断ゲーム機に適用した実施の形態について、図面を参照して説明する。なお、以下の実施の形態における「診断モード」は、特願平10-338493号、特願平10-338494号として、本出願人により出願されているため、概略の説明にとどめる。

【0019】[概略ゲーム構成]最初に本ゲーム機によるゲームの概略について説明する。ゲームがスタートすると、まず、図1のゲームセレクト画面が表示され、「かけちやうモード」または「診断モード」の一方をプレイヤーが選択する。

【0020】「かけちやうモード」を選択すると、メッセージを送信される第三者のデータ(電話番号、名前等)を入力し、送信するメッセージのジャンルを選択し、各ジャンル毎にテーマを選択すると、かけちやうモ

ードの診断ステージに移行して、プレイヤーが設問に答えると、送信されるメッセージが選択される。ただし、送信されるメッセージの全文はプレイヤーには知らされず、メッセージの一部又は概略のみがプレイヤーに知られる。

【0021】その後、プレイヤーがメッセージの送信時刻を指定すると、プリント待ちステージに移行する。プリント待ちステージでは、選択したジャンル・テーマ、設問に対して選択した結果の診断内容、メッセージが送信される時刻、送信されるメッセージの一部が印刷されたリフィルが払い出される。

【0022】ゲーム終了後、設定された時刻になると、ゲーム機からプレイヤーによって指定された第三者の携帯電話や一般加入電話等に対して電話がかかって、メッセージが音声で伝えられる。なお、メッセージの音声は、ジャンル・テーマ毎に対応するようにそれぞれ異なるものが用意されている。

【0023】一方、図1のゲームセレクト画面で、「診断モード」を選択すると、プレイヤーエントリーステージにおいてプレイヤーの人数(1~3人)の入力を受け付ける。次に、データ入力ステージに移行し、プレイヤーの電話番号、血液型等の入力を受け付けて、ジャンル選択ステージに移行する。ジャンル・テーマ選択ステージでは、診断の対象となるジャンル(ラブ系、おしゃれ系、カップル系...等)をプレイヤーに選択させる。次の診断ステージでは、ゲーム機のディスプレイを介し、プレイヤーに対して複数の設問を行うとともに、その回答をプレイヤーに選択させる。この設問はジャンル選択ステージで選択されたジャンルに対応した内容とされている。

【0024】次のプリント待ちステージでは、ゲーム機からプレイヤーに電話をかける時刻をプレイヤーに設定させた後、診断結果の見方をディスプレイに表示する。その後、診断結果が印刷された3枚綴りのリフィルが払い出される。このリフィルの印刷形式はプレイヤーの人数によって異なるものとされる。

【0025】ゲーム終了後、プリント待ちステージにおいて設定された時刻になると、ゲーム機から特定のプレイヤーの携帯電話や一般加入電話等に対して電話がかかる。プレイヤーが複数いる場合には、その中の1人のみに対して電話がかかる。電話では、選択されたジャンルに関するコメント、ゲームのポイント(得点)や全国順位等が告知される。

【0026】リフィルに印刷され、あるいは電話で告知される診断結果、ポイント等は、血液型等プレイヤーの個人情報、および設問に対する回答等に基づいて決定ないし算出される。

【0027】本ゲーム機では、個々のプレイヤーごとにゲームの履歴が記憶され、電話でのコメントには、各プレイヤーの履歴が反映される。また、記憶された履歴を

利用することにより、リピーターの入力手順が簡略化される。さらに、プレイ回数の多いリピーターに対する特典として、通常はプレイすることができないテーマ（隠れテーマ）についての選択が認められる場合がある。また、特定の時間帯のみにプレイすることができる隠れジャンルが設定されるようにしてもよい。

【0028】[ゲーム機の構成]図2は本発明によるゲーム機の斜視図、図3はゲーム機を前方向から見た図、図4は図3のIII-III線方向から見た図、図5は図3のIV-IV線断面図である。

【0029】図2に示すように、ディスプレイ1等が設けられた筐体100の前面（プレイヤーが対向する面）上部は、全体として携帯型電話の端末を模した形状とされている。図2～図5に示すように、本ゲーム機の筐体100の前面には、プレイヤーに対する設問や必要なコメント等を表示するためのディスプレイモニタ1が取り付けられている。モニタ1の上方にはゲームの名称等が表示されるパネル2が取り付けられ、所定の音響を出力するための一対のスピーカ3がパネル2内に嵌め込まれる。モニタ1の直ぐ下方に取り付けられたパネル4には、ゲームの操作手順等の説明が記載されている。

【0030】モニタ1の下方にはコントロールパネル10が筐体100の前方に向けて突設される。コントロールパネル10には3組の操作部11が設けられ、各操作部11は、それぞれ2つの押しボタンスイッチ12と、電話機を模した12個のキーからなるキーボード13とを備える。操作部11はゲームに参加する各プレイヤーに対応して設けられ、プレイヤーが3人の場合には全操作部11が各プレイヤーの操作を受け付ける。また、プレイヤーが1人または2人の場合には、3組の操作部11のうち、所定の1つまたは2つのみがプレイヤーの操作を受け付ける。なお、かけちやうモードでは、プレイヤーは常に1人である。

【0031】操作部11に対して所定の操作を行うことにより、プレイヤーはプレイ人数や電話番号等の個人データを入力したり、設問の回答を選択したりすることができる。操作方法は通常のゲーム機と同様であるため、その詳細は省略する。

【0032】コントロールパネル10の下方には、印刷済みのリフィルを払い出すための払出し口21と、硬貨の投入口22と、硬貨の返却口23と、硬貨の返却レバー24とが設けられている。

【0033】筐体100の上部には、筐体100の背面側から前面側に向けて引き伸ばされたフレーム27が取り付けられ（図4参照）、ゲーム筐体100の前面上部を覆うように透明カーテン28がフレーム27を利用して取り付けられている（図2）。

【0034】図5に示すように、筐体100の内部には、ゲーム機の動作を制御する制御基板101と、制御基板101に接続され、電話の発信を制御する電話制御

基板102と、リフィルに印刷を施すためのプリンタ103とが設けられている。

【0035】図6に示すように、制御基板101はモニタ1、プリンタ103、コントロールパネル10（押しボタンスイッチ12、数値入力用キーボード（テンキー）13）、CD-ROM（A）に記録されたゲームのプログラムデータ等を読み取る読取装置104、およびプレイヤーの個人データ等が記憶されるメモリ110が接続される。

【0036】[メモリ構成]図7に示すように、読取装置104にセットされたCD-ROM（A）には、ゲーム進行に必要な各種処理を実行するためのプログラムデータと、モニタ1に表示されるゲーム画面をデータ化したゲーム画面データと、ゲーム中等に再生される音響や各キャラクターの音声をデータ化したゲーム音声・擬音データと、設問をモニタ1に表示するために用いる診断設問データおよびリフィルへの印刷内容をデータ化した診断結果データからなる診断用データと、リフィルへの印字に用いる文字フォントデータとが記録されている。

【0037】[制御ブロック図]図6に示すように、制御基板101には電話の通信を制御する電話制御基板102が接続され、電話制御基板102にはCD-ROM（B）に記録されたデータを読み取る読取装置105と、携帯電話システムを利用してプレイヤーに所定のコメントを送信する通信端末機106とが接続される。

【0038】診断モードの場合、電話によるコメントは、基地局107、109、公衆回線108を介して指定されたプレイヤーに伝達される。診断モードの場合、メッセージ（かけちやうモードの場合）は、基地局107、109、公衆回線108を介して第三者に伝達される。

【0039】なお、通信端末機106から基地局107へは無線による通信である。図6に示すように、コメントを受信するプレイヤー、又は、メッセージを受信する第三者は、一般加入電話あるいは携帯型電話のうちいずれを利用することも可能である。

【0040】また、図6に示すように、通信処理に用いるメモリ111は電話制御基板102に接続される。図7に示すように、CD-ROM（B）には電話によるコメント（メッセージ）をデータ化した電話用音声データが記録されている。この電話用音声データは、前文、本文、全国順位（かけちやうモードでは省略）、キャラクタ、オプションおよびスペシャルの各データから構成される。これらのデータを適宜組み合わせることにより、電話によるコメント又はメッセージが作成される。

【0041】[ゲーム処理]以下、図8～図11を用いて、本ゲーム機のゲーム処理の一部について、ゲームの進行に即して説明する。図8～図11の処理は制御基板101に実装されたCPUにより実行される。図8はメインルーチンを示しており、ゲーム機の電源を投入する

と、所定の立ち上げ処理を実行した後、図8の処理がスタートする。

【0042】この処理では、ゲーム機内に設けられたタイマーの時刻を読み、閉店までの時間が1時間以下か否かを判断する(ステップS1)。判断が肯定されれば閉店直前用のタイトルデモをモニタ1に表示するとともに(ステップS2)、投入された硬貨が返却口23から排出されるようにして硬貨の投入を禁止し(ステップS3)、閉店時間に達したか否かを判断する(ステップS4)。ステップS4で閉店時間に達したと判断したら終了し、閉店時間に達していないならばステップS1へ戻る。ステップS1で閉店まで1時間以下でないと判断されれば、通常のタイトルデモをモニタ1に表示し(ステップS5)、硬貨の投入を許可する(ステップS6)。

【0043】このゲーム機では、ゲーム機の電源を落とす前に当日分の通信処理を完了させる必要があるため、閉店時刻の直前はゲームをプレイできないようにしている。したがって、閉店時刻の直前はゲームプレイの処理を行うことなく、通信処理のみを実行する。なお、閉店時刻は所定の操作により任意の時刻に設定できる。閉店直前用のタイトルデモは、当日のゲームプレイの受付が終了したことを知らせる内容とすればよい。

【0044】ステップS7ではプレイ料金に相当する硬貨が投入されたか否かを判断し、判断が肯定されれば、以降の硬貨の投入を禁止して、ゲームセレクト画面が表示され(S8)、かけちやうモード、診断モードの何れかが選択される(S9、S10)のを待つ。

【0045】ステップS9でかけちやうモードが選択されると、相手のデータ入力ステージ(ステップS100)、ジャンル及びテーマ選択ステージ(ステップS200)、診断ステージ(ステップS300)、テルコールタイム選択ステージ(ステップS400)、プリント待ちステージ(ステップS410)、の各処理を順次実行する。なお、ステップS410の処理が完了すると、ステップS1に戻る。

【0046】一方、ステップS11で診断モードが選択されると、プレイヤーエントリーステージ(ステップS500)、データ入力ステージ(ステップS600)、ジャンル及びテーマ選択ステージ(ステップS700)、診断ステージ(ステップS800)、テルコールタイム選択ステージ(ステップS900)、テル友クラブ入会案内ステージ(ステップS1000)、およびプリント待ちステージ(ステップS410)の各処理を順次実行する。なお、ステップS410の処理が完了すると、ステップS1に戻る。

【0047】図11に、テルコールタイム選択ステージの処理を示す。この処理では、始めに、テルコールタイム選択画面を表示し(ステップS501)、ゲーム機から電話をかける時刻(コールタイム)として、ユーザーにこの後すぐかけるか否かの入力を求め(ステップS5

02)、この後すぐが選択されると、予め設定された時間(3分(標準値)、5分、10分、15分の何れか一つ)から、コールタイムを設定する(ステップS503)。ステップS503が完了するとテルコールタイム選択ステージが終了し、次のテル友クラブ入会ステージに移行する。

【0048】[かけちやうモード]以下、図8のステップS10で「かけちやうモード」が選択された場合のゲーム処理について、ゲームの進行に即して説明する。

【0049】(相手のデータ入力ステージ) 図9は、相手のデータ入力の処理を示す。図8のステップS9でかけちやうモードが選択されると、相手のデータ入力ステージに移行する。相手のデータ入力ステージでは、始めにデータ入力ステージの画面が表示され(ステップS101)、プレイヤーによりメッセージを送る相手の電話番号が入力されたか否かを判断し(ステップS102)、相手の電話番号が入力されるまでステップS102を繰り返す。

【0050】ステップS102で電話番号が入力されると、この電話番号が発信禁止番号か否かを判断し(ステップS103)、発信禁止番号でないならステップS104に移行し、発信禁止番号なら警告表示を行って(ステップS107)、ステップS102に戻る。

【0051】ステップS103で発信禁止番号が入力されていないと判断されれば、入力された電話番号を記憶し(ステップS104)、続いて、相手の名前(4文字まで)が入力されたか否かを判断し(ステップS105)、相手の電話番号が入力されるまでステップS105を繰り返す。ステップS105で名前が入力されると、入力された名前を記憶し(ステップS106)、次のステージに移行する。

【0052】(ジャンル・テーマ入力ステージ) 図10は、かけちやうモードにおけるジャンル・テーマ入力ステージの処理を示す。ジャンル・テーマ入力ステージでは、始めにジャンル選択画面が表示され(ステップS201)、ジャンル画面で表示される複数のジャンルから何れかが選択されたか否かを判断し(ステップS202)、ジャンルが選択されると当該ジャンルに基づいて複数のテーマ決まり、これらのテーマ画面が表示され(ステップS203)、テーマ画面に表示されたテーマを選択したか否かを判断する。ステップS204でテーマが選択されれば次のステージに移行する。

【0053】かけちやうモードにおけるジャンルは、「コクリ」(異性への告白メッセージ)、「ガサ入れ」(浮気の警告メッセージ)、「オシオキ」(おしおきのメッセージ)、「イタ電」(友達へのイタズラ電話メッセージ)の4つから構成される。かけちやうモードにおけるテーマは、前記ジャンル毎に複数設定されている。

【0054】ジャンルに「コクリ」を選択すると、テーマは「気になる男の子のコクリ」、「気になる女の子に

「コクリ」の何れかが選択可能となる。ジャンルに「ガサ入れ」を選択すると、テーマは「彼氏にガサ入れ」、「彼女にガサ入れ」の何れかが選択可能となる。ジャンルに「オシオキ」を選択すると、テーマは「恋人にオシオキ」、「友達にオシオキ」の何れかが選択可能となる。ジャンルに「イタ電」を選択すると、テーマは「大ボケコール」、「スケベコール」、「おとしコール」、「男の子にニセナンパコール」、「女の子にニセナンパ」の何れかが選択可能となる。

【0055】(診断ステージ) かけちやうモードの診断ステージの処理を説明する。診断ステージは、ジャンル・テーマに従って、設問及び回答となる選択肢が提示され、設問に対してプレイヤーの選択した回答が記憶される。設問は9個からなり、各設問毎に3～5つの回答が選択肢として提示される。設問は、メッセージを送る相手の情報、例えば、プレイヤーとの関係(同級生、バイト仲間、遊び仲間、仕事仲間等)、相手の血液型、相手と会う頻度等である。また、プレイヤーの相手への思入れ度合い、どのくらい前から気になっているか、どのくらいつくせるか等の設問が提示される。また、プレイヤーの性格を問う設問も提示される。

【0056】例えば、ジャンルにコクリを選択すると、設問「かけちやう相手ってどんな人」、設問「どのくらい前から気になっているの?」、設問「相手のどこが気に入っているの?」、設問「彼氏(彼女) いない歴は?」、設問「わりとはなせる話題は?」、設問「好きなタイプは?」等が提示される。また、ジャンルにガサ入れを選択すると、設問「相手とつき合ってどれくらい?」、設問「浮気してるって、何で分かったの?」、設問「相手は、前にも浮気したことあるの?」、設問「自分も浮気したことある?」、設問「キミに悪い点はないの?」、が提示される。

【0057】さらに、ジャンルにおしおきを選択すると、設問「なんで、おしおきたいの?」、設問「今、どのくらい怒っている?」、設問「自分も浮気したことある?」、設問「キミに悪い点はないの?」設問等からなる。例えば、ジャンルにイタ電を選択すると、設問「相手の血液型ってわかる?」、「誰がイタ電したかばれても大丈夫?」等が提示される。なお、ジャンルは同じでもテーマが異なれば、上記設問とは異なる設問が提示されることがある。

【0058】このような設問のそれぞれに対して、予め用意された複数の選択肢の内から、1つをプレイヤーが回答として選択される。なお、各選択肢には予め点数を付けておき、各設問毎に選択された選択肢の点数をそれぞれ記憶しておき、全ての設問に回答した時点で選択肢の点数を合計して合計点数を求め、その合計点数によって送信するメッセージを変えることができる。また、その合計点数をリフィルに表示してもよい。例えば、「イタ電」のジャンルで、テーマに「おとしコール」を選

だ場合には、前記合計点数から、イタズラレベルを「ひざかつくん級」等といったように判定し、さらに、合計点数、特定の設問に対して選んだ選択肢の点数から「あなたのイタズラセンス」を、うそつき力が何点、説得力が何点かといったように判定してもよい。このイタズラレベル、あなたのイタズラセンス等の結果をリフィルに印刷、ディスプレイに表示してもよい。

【0059】(テルコールタイム選択ステージ) 図11に、テルコールタイム選択ステージの処理を示す。この処理では、始めに、テルコールタイム選択画面を表示し(ステップS401)、ゲーム機から電話をかける時刻(コールタイム)として、ユーザーにこの後すぐかけるか否かの入力を求め(ステップS402)、この後すぐが選択されると、予め設定された時間(3分(標準値)、5分、10分、15分の何れか一つ)から、コールタイムを設定する(ステップS403)。ステップS503が完了するとテルコールタイム選択ステージが終了し、次のステージに移行する。

【0060】一方、ステップS402で、この後すぐが選択されなかった場合には、コールタイム選択に移行する(ステップS404)。ステップS404では、コールタイム選択を行うために、プレイ時点以降の時間を所定時間間隔で表示し、表示された時間を選択することにより、希望するコールタイムが設定される。例えば、現在時間が15時台であった場合には、16時以降の1時間間隔で、16時、17時、18時、19時、20時、21時、22時、23時が選択可能に表示され、プレイヤーは希望するコールタイムを選択する。ステップS405が完了するとテルコールタイム選択ステージが終了し、次のステージに移行する。

【0061】プリント待ちステージの処理(ステップS400)では、リフィルのプリントアウトを開始して、次いでプリントアウトされる診断結果の見方をモニタ1に表示し、ステップS1(図8)へ戻る。なお、リフィルにはテルコールタイム選択ステージで設定されたコールタイムも印刷される。

【0062】[診断モード]以下、診断モード各ステージにおける処理の概略について説明する。

【0063】プレイヤーエントリーステージ(図8のステップS500)では、プレイヤーに対してプレイ人数の入力操作を要求し、入力されたプレイ人数を記憶し、データ入力ステージ(ステップS600)では、データの入力を各々のプレイヤーに要求し、電話番号、血液型、性別および名前を入力を受けて個人データをメモリ110に記録する。

【0064】ジャンル・テーマ選択ステージ(ステップS700)では、6つ(A～F)のジャンルの中から、プレイヤーの意志に従って1つのジャンルを選択され、そのジャンルに属する複数のテーマから何れかが選択される。テーマは各ジャンル毎に4つつつ用意されてい

る。

【0065】次の診断ステージ（ステップS800）では、ステップS700で選択されたジャンル、テーマに従って設問及び回答用の選択肢を提示しプレイヤーの選択した回答をメモリに記憶する。

【0066】テルコールタイム選択ステージ（ステップS900）では、図11に示したかけちゃうモードのテルコールタイム選択ステージ（ステップS400）と同様の処理を行い、次のテル友クラブ入会ステージ（ステップS1000）に移行する。

【0067】テル友クラブとは、プレイヤー（女性）が、相性のいい異性（男性）とテル友になれるクラブである。テル友クラブ入会ステージでは、プレイヤー（女性）が、テル友クラブに入会を受け付けを行い、このゲーム機でプレーした異性（男性）と相性がよいと判断された場合、その異性にプレイヤーの電話番号を通知する。ただし、テル友クラブ入会案内は、プレイヤーがカップルおよび全員男性以外のときに表示する。

【0068】また、参加できるのは、女性プレイヤーのみに限定されている。テル友クラブに参加するごとに、男性へ電話番号通知する回数も増えるが、回数が増えていたとしても、一度テル友クラブに参加キャンセルを選択すると、回数はクリアされる。

【0069】また、女性プレイヤーがテル友クラブに入会した場合、別途設ける男性専用テーマ「テル友ゲット」により診断を行い、その診断結果により、男性プレイヤーが相性のよい女性プレイヤーの電話番号を入手（電

話で通知）することができる。また、必ずしも男性プレイヤーは、女性プレイヤーの電話番号が取得できるのではなく、診断結果による。なお、電話番号を電話で通知されても、全てを記憶できないため、電話番号の下4桁を除いた部分をあらかじめリフィルへ印刷しておくとい。ステップS1000のテル友クラブ入会ステージの後、プリント待ちステージに移行する。

【0070】プリント待ちステージの処理（ステップS400）では、リフィルのプリントアウトを開始して、次いでプリントアウトされる診断結果の見方をモニタ1に表示し、ステップS1（図8）へ戻る。なお、リフィルにはテルコールタイム選択ステージで設定されたコールタイムも印刷される。

【0071】[リフィルの説明]プリント待ちステージで印刷されるリフィルは、図12に示すようなものである。リフィルは3枚つづりであり、1つ1つ切り放せるようになっている。便宜上、図12の左から1Pリフィル、2Pリフィル、3Pリフィルと称す。

【0072】表1に示すように、かけちゃうモードと、診断モード（プレイヤーが1～3人でも異なる）では、リフィルの印刷内容が異なっている。かけちゃうモードでは、1Pリフィルにかけちゃった内容、2Pリフィルにかけちゃう遊び方、3Pリフィルに設問の種明かしが印刷される。

【0073】

【表1】

モード	人数	1Pリフィル	2Pリフィル	3Pリフィル
診断	1P	診断内容	タネアカシ	テル友クラブ案内 キャラ紹介
	2P	診断内容	診断内容	タネアカシ
	3P	診断内容	診断内容	診断内容
診断 (テル友GET)	2P	診断内容	診断内容	テル友クラブ案内
かけちゃう	1P	かけちゃった内容	かけちゃう遊び方	タネアカシ

【0074】1つのリフィルには、図12中のA～Fで示される印刷領域が設定されており、以下の表2～4に示す内容が印刷される。

【0075】

【表2】

	かけちゃった内容
A	相手のナマエ
B	テルチェッカーのナマエ
C	「かけちゃう依頼」報告
D	こんなことを伝えました～的な内容
E	テルコールタイム

【0076】表2に示す「かけちゃった内容」は、リフィルのAにメッセージを送る相手のナマエ、Bにテルチェッカー（ゲーム中に出てくるキャラクター）のナマエ、Cに「かけちゃう依頼」の報告、Dにメッセージの一部又は概要を示す文章、Eには相手に電話をかける時

刻（テルコールタイム）が表示される。なお、リフィルのF欄には診断日（プレイした日）が印刷される。

【0077】

【表3】

	タネアカシ
A	タネアカシ FILE No. (全84FILE)
B	テーマ名
C	絵問題
D	選択肢の解説
E	自分が選んだ選択肢

【0078】また、表3に示す「タネアカシ」は、リフィルのAに種明かしファイルナンバー、Bに選択したテーマ名、Cに花絵等が印刷された絵問題（診断ステージでの設問された内容）、Dにこの絵問題の選択肢の回答、Eに自分が選んだ絵問題の選択肢が表示される。な

お、リフィルのF欄には診断日（プレイした日）が印刷される。

【0079】

【表4】

	かけちゃう遊び方
A	「かけちゃう遊び方」
B	「ジャンル」「テーマ」名
C	かけちゃう遊び方 (全11FILE)
D	体験談 (全11FILE)
E	チェッカーからアドバイス

【0080】さらに、表4に示す「かけちゃう遊び方」は、リフィルのAに「かけちゃう遊び方の紹介」といったタイトルが表示され、Bにはジャンル・テーマ名の何れか一つが表示され、CにはBで表示されたジャンル・テーマのあそびかたが表示され、Dには「かけちゃうモード」で遊んだ体験談が表示され、Eにはテルチェッカーからのアドバイスが表示される。なお、リフィルのF欄には診断日（プレイした日）が印刷される。

【0081】[送信ステージ]送信ステージの処理は、かけちゃうモード及び診断モードに共通であり、図13のフローチャートに従って説明する。

【0082】図13は、設定されたコールタイムに合わせて、通信端末機106を介してゲーム機から送信先に向けて電話をかけるための通信処理を示す。通信処理は電話制御基板102において、図8の処理と並行して実行され、正常にメッセージを送信するまで、所定の回数（例えば3回）を限度として電話をかける。送信先には、ゲーム終了後にゲーム機から電話がかかることとなる。

【0083】複数の送信先が同時刻に存在する場合には、特定の送信先に対して1回目にかかる電話を優先する。これは、電話をかける時間（コールタイム）がプレイヤーの意思に従って設定されているため、その設定時刻がなるべく守られるような処理を行うのが合理的だからである。通信処理はゲームの受け付け終了後、閉店までの間も続行され、これによりその日のゲームに基づいて設定された送信先のすべてについて電話をかけることが可能とされている。

【0084】また、このゲーム機では、実際に送信先が応答した場合や、無応答であった場合、あるいは電話機の留守番電話や電話局の留守番電話サービスが応答した場合、等のいくつかのケースに対処できるようにされている。

【0085】例えば、(1)電話の呼び出し音（コール）があった後に応答があり、しかも通信が正常に終了すれば通話が成功したものと判断する。(2)コールがあった後に応答があったが、通話中に回線が切断されれば通話が失敗したものと判断する。(3)コールがあった後に応答があったが、通話中に特有の発信音が受信されれば、留守番電話機能による、あるいは留守番電話サービスによる応答があったものと判断する。(4)コールする前に応答があれば、a)留守番電話機能による、あるいは留守番電話サービスによる応答があった、あるいは、b)携帯型電話の電源がオフされているか電波状態が悪い、ものと判断する。(5)所定時間コールしても応答がない場合には、何らかの事情で電話にすることができなかったものと判断する。

【0086】一般に、人が電話にできる場合には、コール音を聞いた後に応答することになるから、上記(4)のようにコールする前に応答があれば、留守番電話等の装置が応答したものと判断する。また、事業者によっては、ある一定時間コールしても応答がない場合には、留守番電話サービスに接続するようにしているので、その時間を考慮し、上記(5)では、例えば約15秒間あるいはさらに短い時間のコールを目安として判断する。さらに、コールがあった後に応答があれば、通常は人が応答したものと判断することができるが、電話機の設定等によっては留守番電話機能あるいは留守番電話サービスが応答しているケースもありうるので、通話中に「ピー」という発信音が受信された場合には、上記(3)のように留守番電話機能等による応答であると判断する。なお、上記(3)では、例えば、特定周波数の継続音が検出された場合に、留守番電話機能等の発信音が受信されたと判断することができる。

【0087】次に、図13の通信処理の詳細について説明する。通信処理では、メモリ111に、メモリ110

の履歴から新たな送信先候補の電話番号を読み込み、候補の中から送信先を決定した後（ステップS802）、送信先の電話番号を発信する（ステップS804）。なお、上記のようにステップS802では、複数の候補が競合する場合には初回のコールを優先し、2回目以降のコールを後の処理に回すようにする。

【0088】次いで、回線が接続不能である、すなわち送信先が話し中、または電話回線の異常があるか否か判断し（ステップS806）、判断が肯定されればステップS822へスキップし、判断が否定されれば回線が接続されたか否か判断する（ステップS808）。ステップS808の判断が肯定されればステップS822へスキップして回線を切断し、判断が否定されればコール（呼び出し音）が開始されたか否か判断する（ステップS810）。上記ステップS808において判断が肯定される場合には1回のコールもなく回線が接続されたことを意味するので、この場合には上記(4)に相当するものとして回線を切断している（ステップS822）。上記ステップS806およびステップS808の判断結果は、そのつどメモリ111に書き込まれる。

【0089】ステップS810ではコールが開始されたか否か判断し、判断が否定されればステップS806へ戻り、ステップS810の判断が否定されれば回線が接続されたか否か判断する（ステップS812）。ステップS812の判断が否定されれば、コール開始から15秒間経過したか否か判断し（ステップS814）、ステップS814の判断が否定されればステップS812へ戻り、ステップS814の判断が肯定されればステップS822へ進む。

【0090】一方、ステップS812の判断が肯定されればメッセージを送信して（ステップS816）、送信後、正常に通信ができたか否か判断し、判断結果をメモリ111に書き込む（ステップS818）。ステップS818の判断が肯定されればステップS820へ進み、メッセージの通信が完了した旨の情報をプレイ履歴としてメモリ110に記録する。その後、メモリ111に記憶されている送信先の候補からそのプレイヤーを削除して（ステップS828）、ステップS802へ戻る。

【0091】一方、ステップS818の判断が否定されればステップS822へ進む。上記ステップS818では、通話中に留守番電話機能等に特有の発信音が検出された場合（上記(3)の場合）、および回線の接続が切断された場合（上記(2)の場合）には、正常な送信ができなかったものとしてステップS822へ進むようにしている。

【0092】ステップS822では回線を切断し、その後、リトライ回数をカウントアップしてメモリ111に書き込むとともに、メモリ110の電話通信に関する履歴を書き換える（ステップS624）。次に、リトライ回数が所定数、例えば3回よりも大きいかなどを判断し、

判断が肯定されれば送信先の候補からそのプレイヤーを削除してステップS802へ戻り（ステップS828）、一方、ステップS826の判断が否定されれば、ステップS830において、メモリ110の電話通信に関する履歴を書き換えるとともに、所定時間待機して、ステップS802へ戻る。

【0093】ステップS830で待機するのは、自動発信のリダイヤル規制を考慮したものである。待機時間は、次の発信時刻に合わせた長さとなるが、例えば、約2分間隔で電話をかけるように設定される。なお、同一プレイヤーに対する2回目以降の発信時刻は、リトライ回数、接続失敗の要因等を考慮して決定される。

【0094】上記通信端末機106として、PHSシステムの端末機を用いてもよいし、他の携帯型電話のシステムや一般加入電話（有線）を用いて通信を行ってもよい。

【0095】また上記実施の形態では、ゲーム終了後に送信先に対して電話をかけるようにしているが、電話をかける代わりにあるいは電話での通信とともに、ポケベルに対応可能とし、プレイヤーのポケベルに向けて所定の文字を送信するようにしてもよい。この場合、プレイヤーの電話番号からポケベルのメーカーを割り出すとともに、そのフォーマットに合わせたコードを送信するようにしてもよい。

【0096】

【発明の効果】請求項1及び8に記載の発明によれば、作成されたメッセージの一部又は概要のみをプレイヤーに知らせると共に、該メッセージの全文を電話番号先に対して送信するので、プレイヤーは設問に対する自分の回答の結果、どのようなメッセージが入力した電話番号先に送信されるかは完全に知ることができないため、被送信者のみならずプレイヤー自身にとって意外性、興趣性が高まる。

【0097】請求項2に記載の発明によれば、プレイヤーの指定する第三者の電話番号にメッセージが送信されるため、被送信者である第三者に意外性の高いメッセージを送信できる。

【0098】請求項3に記載の発明によれば、送信されるメッセージに第三者の情報を反映させることができ、より具体的なメッセージを送信することが可能となる。

【0099】請求項4に記載の発明によれば、送信されるメッセージに第三者とプレイヤーとの関係を示す情報を反映させることができ、より具体的な事実を反映したメッセージを送信することが可能となる。

【0100】請求項5に記載の発明によれば、プレイヤーが送信されるメッセージの一部又は概要を保存しておくことができる。

【0101】請求項6に記載の発明によれば、ジャンル毎に設問が設定されるので、適切なメッセージを作成することができる。

【0102】請求項7に記載の発明によれば、ジャンルごとに異なる音声により診断結果を通知することができ、多様な音声を採用することができて興趣に富んだゲーム機を提供できる。

【図面の簡単な説明】

【図1】本実施の形態のモード選択画面を示す図。
 【図2】本実施の形態のゲーム機を示す斜視図。
 【図3】図2のゲーム機を正面側から見た図。
 【図4】図3のIII-III線方向から見た図。
 【図5】図3のIV-IV線断面図。
 【図6】本実施の形態のゲーム機の制御ブロック図。
 【図7】CD-ROM (A) およびCD-ROM (B) に記録されたデータ内容を示す構成図。
 【図8】ゲーム処理のメインルーチンを示すフローチャート。

【図9】データ入力ステージの処理を示すフローチャート。

【図10】ジャンル・テーマ選択ステージの処理を示すフローチャート。

【図11】テルコールタイム選択ステージの処理を示すフローチャート。

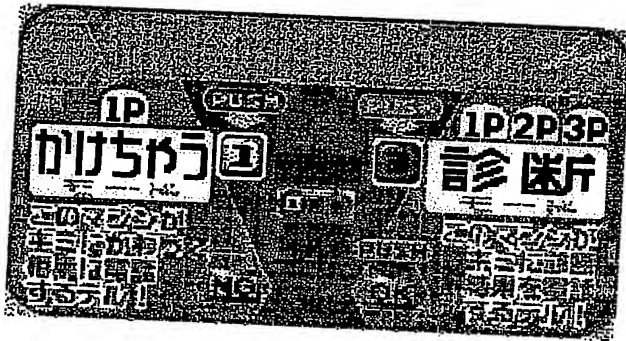
【図12】ゲーム機から払出されるリフィルを示す図。

【図13】通信処理を示すフローチャート。

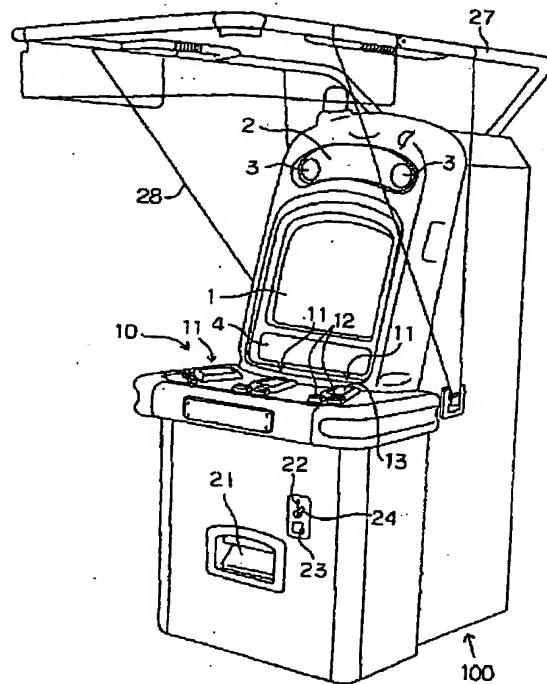
【符号の説明】

- 1 ディスプレイモニタ
- 10 コントロールパネル
- 100 筐体
- 101 制御基板
- 102 電話制御基板
- 110 フラッシュメモリ

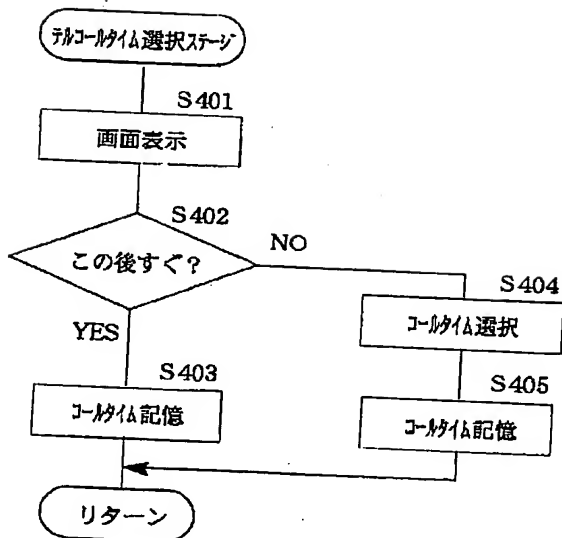
【図1】



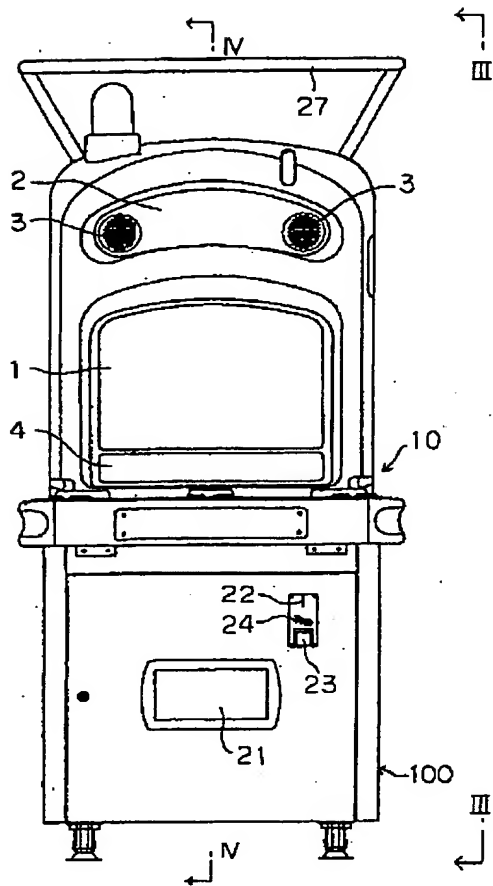
【図2】



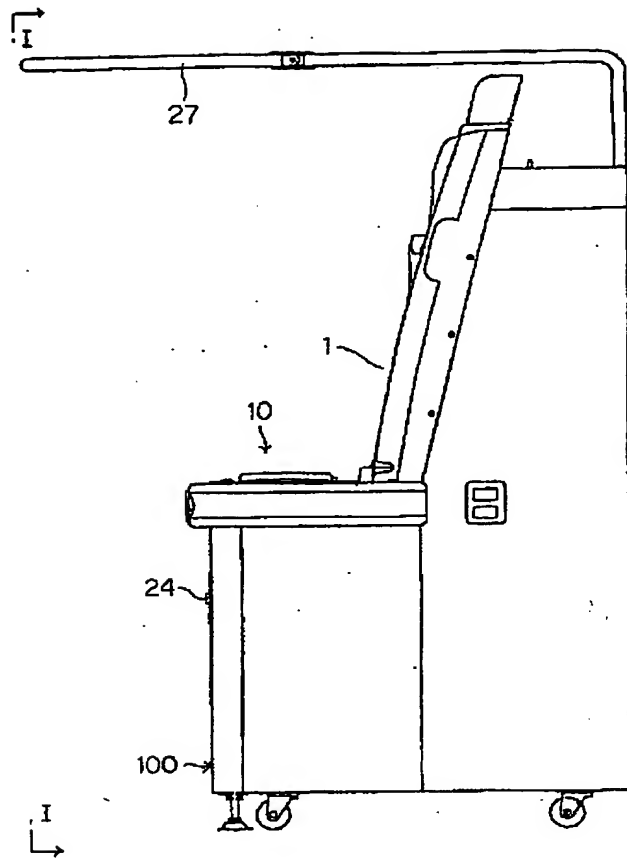
【図11】



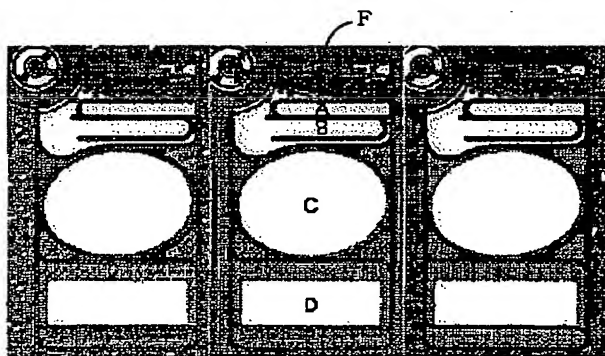
【図3】



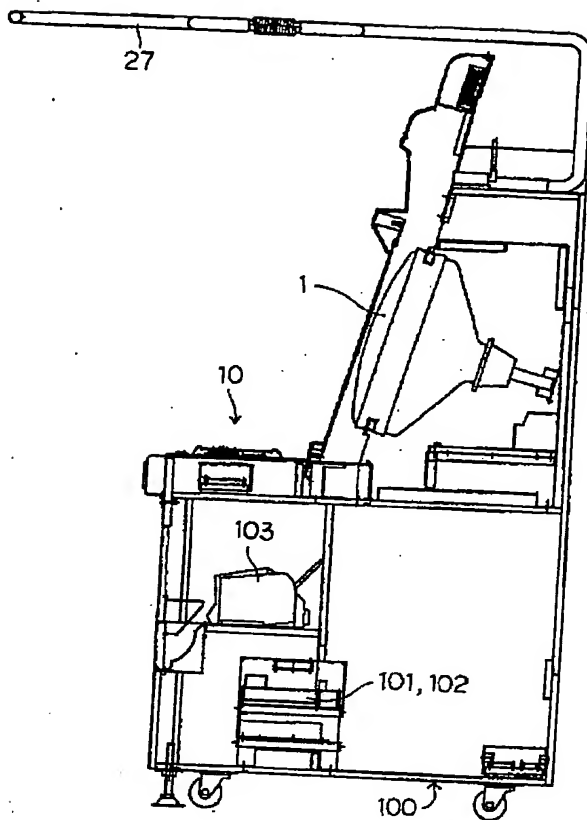
【図4】



【図12】



【図5】



【図7】

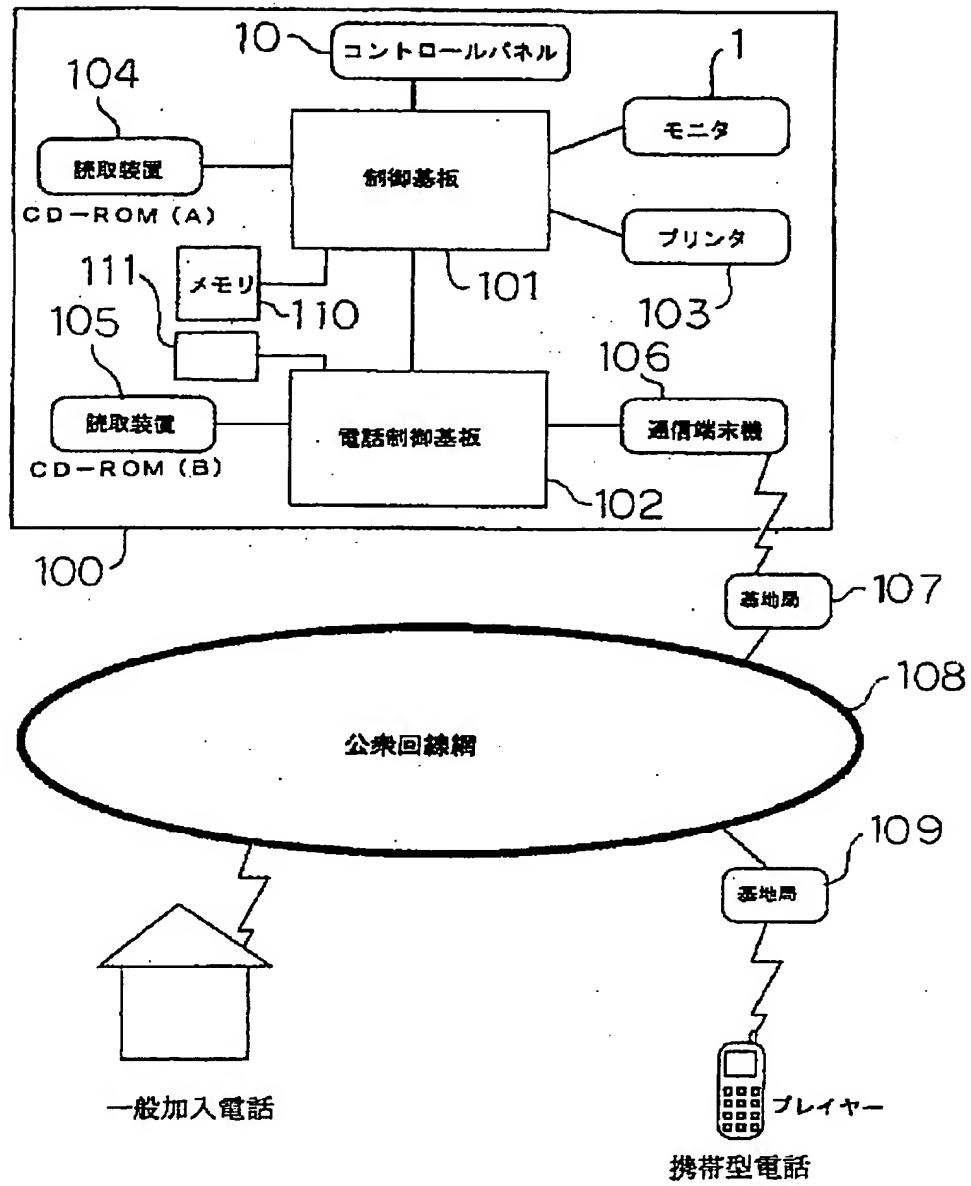
CD-ROM (A)

プログラムデータ	
ゲーム画面データ	
ゲーム音声・映像	
診断用データ	診断設問データ (モニター表示用)
	診断結果データ (印刷用)
文字フォントデータ	

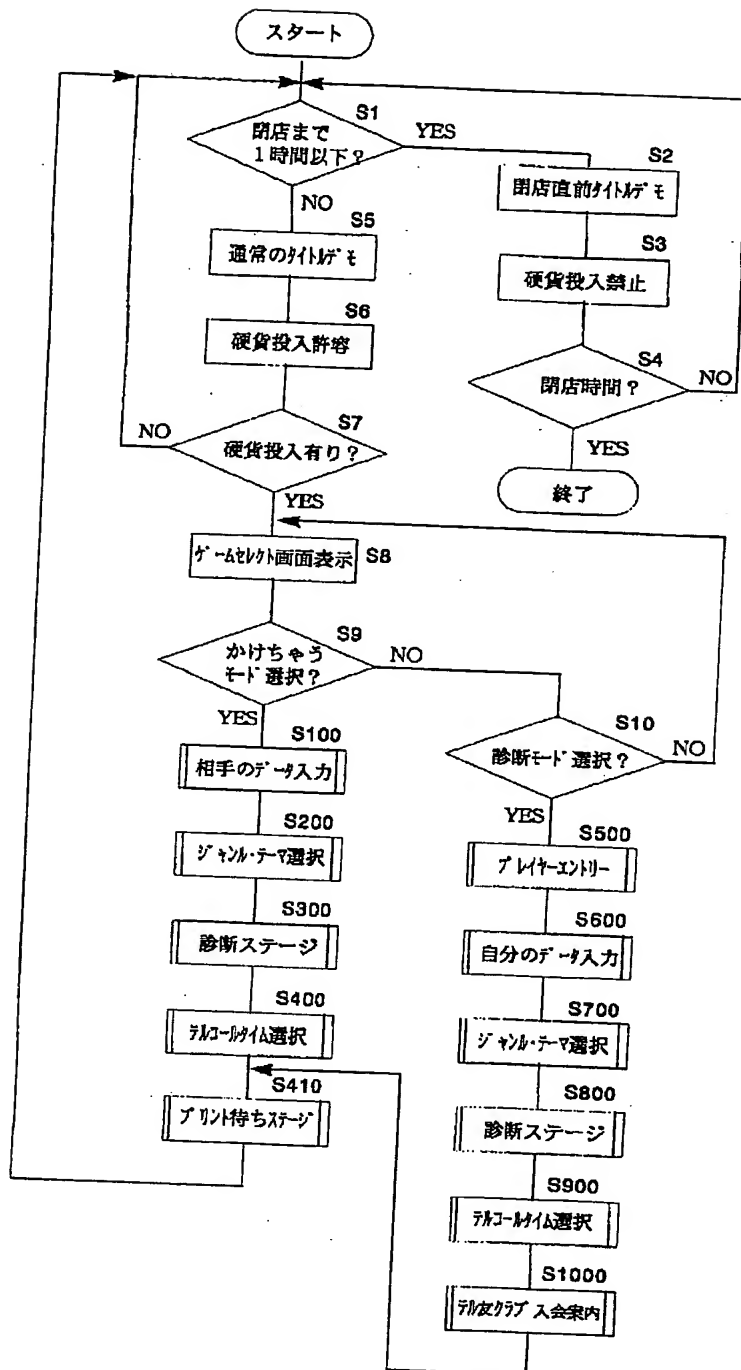
CD-ROM (B)

電話用音声データ	前文
	本文
	金銭単位
	キャラクタ
	オプション
	スペシャル

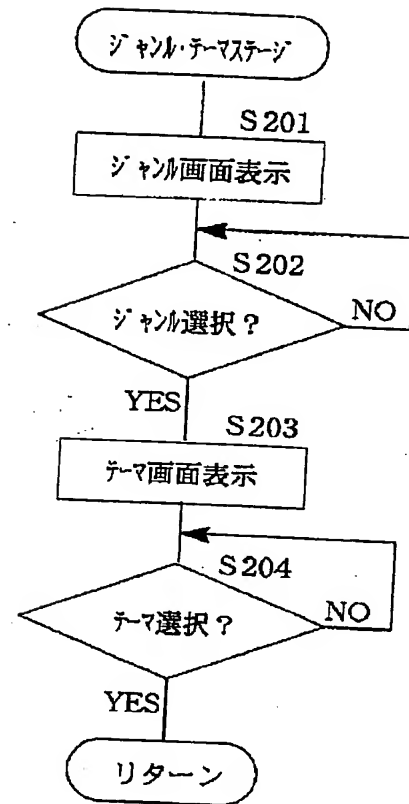
【図6】



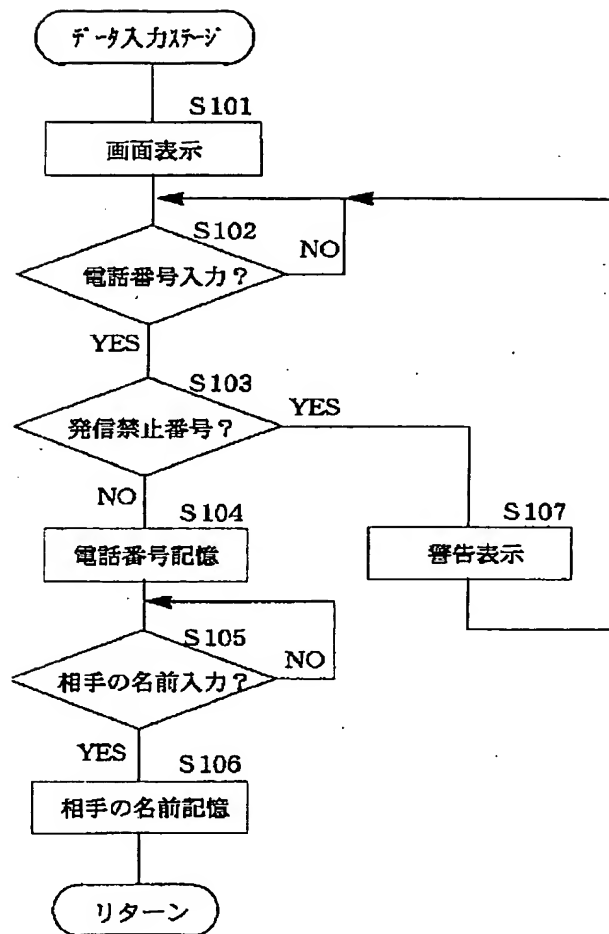
【図8】



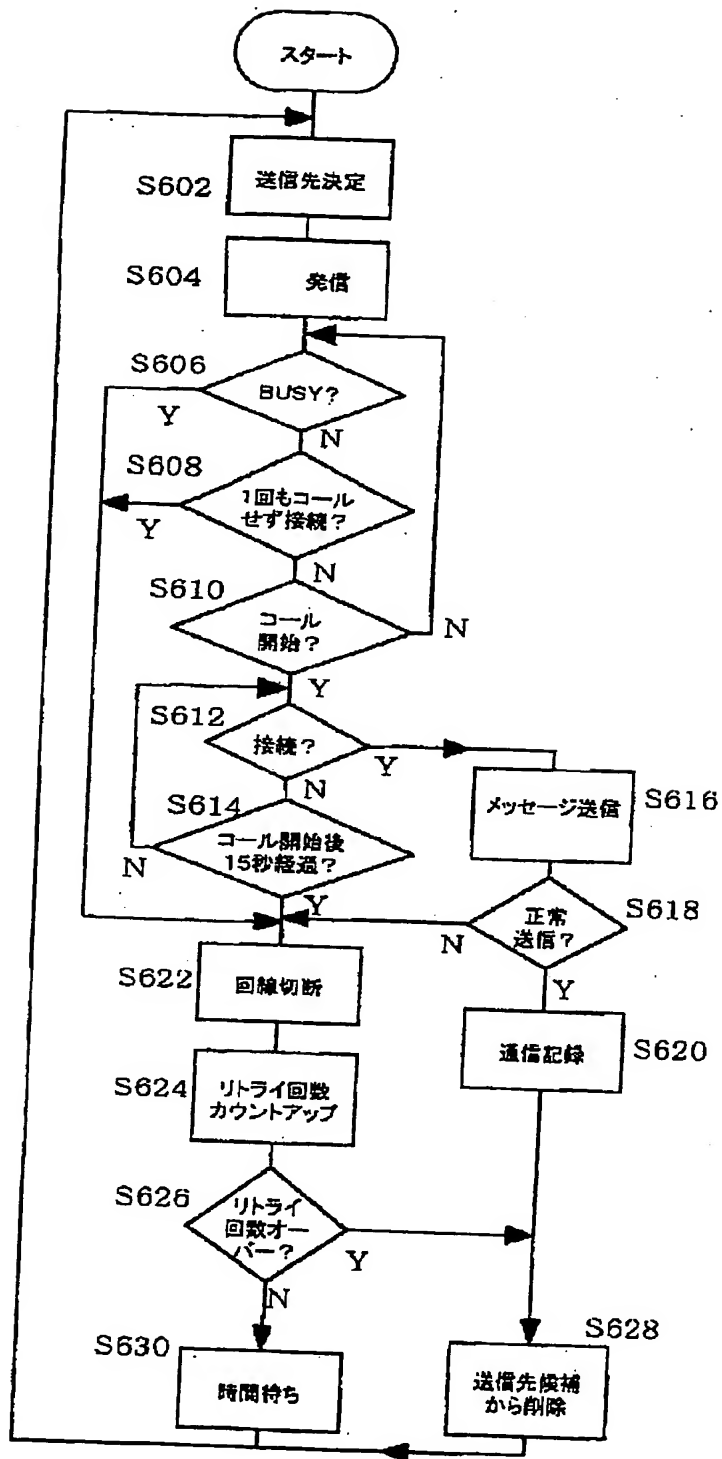
【図10】



【図9】



【図13】



フロントページの続き

(72) 発明者 大崎 幸宏

兵庫県神戸市中央区港島中町7丁目3番地
の2 コナミ株式会社内Fターム(参考) 2C001 AA08 AA11 AA17 BA00 BA06
BA07 BB00 BB06 CB00 CB01
CB08 CC07

(72) 発明者 松下 佳憲

兵庫県神戸市中央区港島中町7丁目3番地
の2 コナミ株式会社内5K101 KK20 LL12 NN01 NN14 NN18
NN23 PP03 RR12

This Page Blank (uspto)